

「幼児の Narrative Skill 習得のための 物語行為支援システムの開発に関する研究」

D3 佐藤 朝美

【ペンディング】

- RQ の大前提として NarrativeSkill 全体の問題を挙げるべき？
→第 1 章で、Narrative Skill 習得のために必要な物語行為支援システムの開発には 2 つの要素が大事になる、それを実現するためには開発研究 1・2 で明らかになったことを含めて総合して・・・のモデルが必要となってくる、といったパースペクティブを記述。
※「目的」を修正
- 先行研究の流れに対し、本研究の立場を述べる必要があるのでは？
- 博論の意義はどのようなものになるのか？オリジナリティは何か？
→第 1 章で、本研究の立ち位置と意義について記述
- 1 章で取り上げられている文化心理学的視座が研究に見られない
→第 1 章で上野先生の記述は削り、第 5 章の課題、博論で達成できなかったこととして引用し、述べる
- システム開発と評価という論文だが、第 5 章ではデザイン原則を述べるのか？
→仮説が確認された、というのではなく、「開発研究 1・2 を踏まえて見えてきた独自のデザインモデルを導出」する
- 「外化と共有」について概念を言葉としてきちんと表現する

【今回の相談内容】

- 1) ロジック再考
- 2) 第 2 章

【今後のスケジュール】

• 第一章 + 「問い」チャレンジ	→第 1 回ゼミ発表
• 第一章書き足し + 「問い」再チャレンジ	→第 2 回ゼミ発表
• 第一章完成！	→第 3 回ゼミ発表★
• 第二章＋第五章＋第三＆四章チャレンジ	→8月
• 全体修正	→9月
• 第二次審査会	→後期
• 最終審査	→3月？

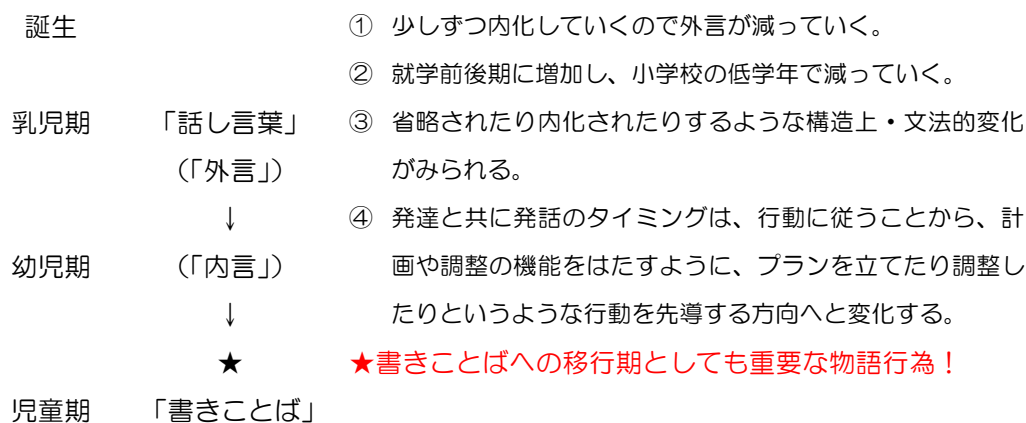
1) ロジック再考

※今回じっくり読み返した書籍

- ヴィゴツキー『「発達の最近接領域」の理論—教授・学習過程における子どもの発達』 三学出版 (2003)
- ヴィゴツキー (柴田義松訳)『新訳版 思考と言語』新読書社 (2001/09)
- ロイス ホルツマン (著), 茂呂 雄二 (翻訳) (2014) 遊ぶヴィゴツキー: 生成の心理学へ, 新曜社
- マリア・モンテッソーリ(著)、林 信二郎 (翻訳), 石井 仁 (翻訳)『モンテッソーリの教育—子どもの発達と可能性 子どもの何を知るべきか』あすなろ書房 (1980/03)
- Michael Tomasello (原著), 橋彌 和秀 (翻訳)『ヒトはなぜ協力するのか』勁草書房 (2013)

◆ 物語行為の困難さ

ヴィゴツキーの Key 用語からみた物語行為の発達の流れ



内言とは

- ・ 内言は話しことばとは別の構造の上に構築された、より短い、速記録的なもの
- ・ 構文の構造からすれば電報の文体に使用されるようなことば
- ・ 非文法的で、ほとんどもっぱら述語的
- ・ 一連の述語からできている

例) 話しことば・内言・書きことば

話しことば	内言	書きことば
「あなた、お茶を一杯、いかがですか」 「いいえ、大丈夫です」	いらない	相手にお茶を一杯すすめられ、とてもありがたかったが、私はその時、一杯のお茶はいりませんでした。

- ・ 話しことばは、書きことばと内言の中間的位置をしめる
- ・ 書きことばは、最大限に構文的に定型化されたことばであり、内言は最大限に圧縮されたことば
- ・ 書きことばを獲得しなければならない学齢児は、最大限に圧縮されたことばを最大限に展開されたことばに翻訳するという課題、話しことばの獲得とは比較にならないほどの困難性をもつ課題の前に立っている
- ・ 内言を書きことばに翻訳する過程が並外れて困難であるのは、内言が自分のためのことばで有るのに対して、書きことばは、自分の語ることを理解しなければならない他者のために、また自分がどう書いているかを見ていない他者のために最大限に構成されているため
- ・ 書きことばは、新しい形態の言葉の発生過程であり、他の形態のことばとは、構造的・機能的に別な関係にあり、自己の発達法則を持っている

※ このような発達過程と、学校現場で行われている教授・学習過程とが一致していないことが問題！！

※ 児童学的研究では、教育方法的分析ではなく発達の分析が必要！！

「内言」から「書きことば」へ表す時の困難さに近いことが「物語行為」にも生じているのではないか？

<困難さ>

- ・ 心に浮かんだ表象を「ことば」として表現する（内言を言葉で表現）
- ・ 内言をひととおりの物語として構築しながら表現する
- ・ 対話の相手ではなく、第三者の他者を想定して語る点で話し言葉と違う

→これらの発達過程を理解して、親は子どもに働きかける必要がある！！

◆ 最近接領域を明示するデジタルメディアの役割

ホルツマン（2014）によれば、

幼児は養育者とともに、発達環境を創造する。その環境が自分以上のことをなすことを支え、今ある自分でありながら、自分になりつつあるものへとなることができる。発達
は、自分でない人物をパフォーマンスすることで、自分が何者かであるかを創造する活動となる。これは、ソロではなくアンサンブルのパフォーマンスである。ヴィゴツキーの発達の最近接領域は、パフォーマンスの空間であり、パフォーマンスが作る活動でもあるのだ。

※ 「物語行為」における親子での発達環境・ZPD を創造するという視点

模倣は能動的で創造的で基本的に社会プロセスであり、ZPD を作る上で本質的なのだ。
子どもは、環境／関係の中にある、彼らを超えたものを模倣する。日常生活の相互作用の中で他者を創造的に模倣することは、他者につながれているものとして自己に関わることなのだ！話したり意味を作る能力は、日常の「非自然的」行為をパフォーマンスする活動のなかで、話し手の環境全体（生の社会文化的形態）を転換することと不可分に結びついている。

※ 創造した ZPD をデザインするという視点

- 子どもが物語行為をする困難さは、話し言葉を洗練していくというものではない。書きことばにまでは至らないにせよ、他者に向けて内言を語り、ひとまとまりの考えを表現しなくてはならない。
- そのような発達を理解し、最近接領域に働きかけるべきなのだが、親は教師と違い、そこまで理解はしていない。事実、上手に行える親とそうでない親がいる。
- そのため、最近接領域を創造し、そこでの足場がけを上手に行えるよう、デザインすることが必要なのではないか。

⇒ 「子ども」が、内言を物語形式でうまく語れるよう「外化」を支援

⇒ 「親」が、発達の最近接領域にうまく働きかけができるよう、子どもの物語を語るつまずき（発達段階）が見えるようにするための「外化」を支援

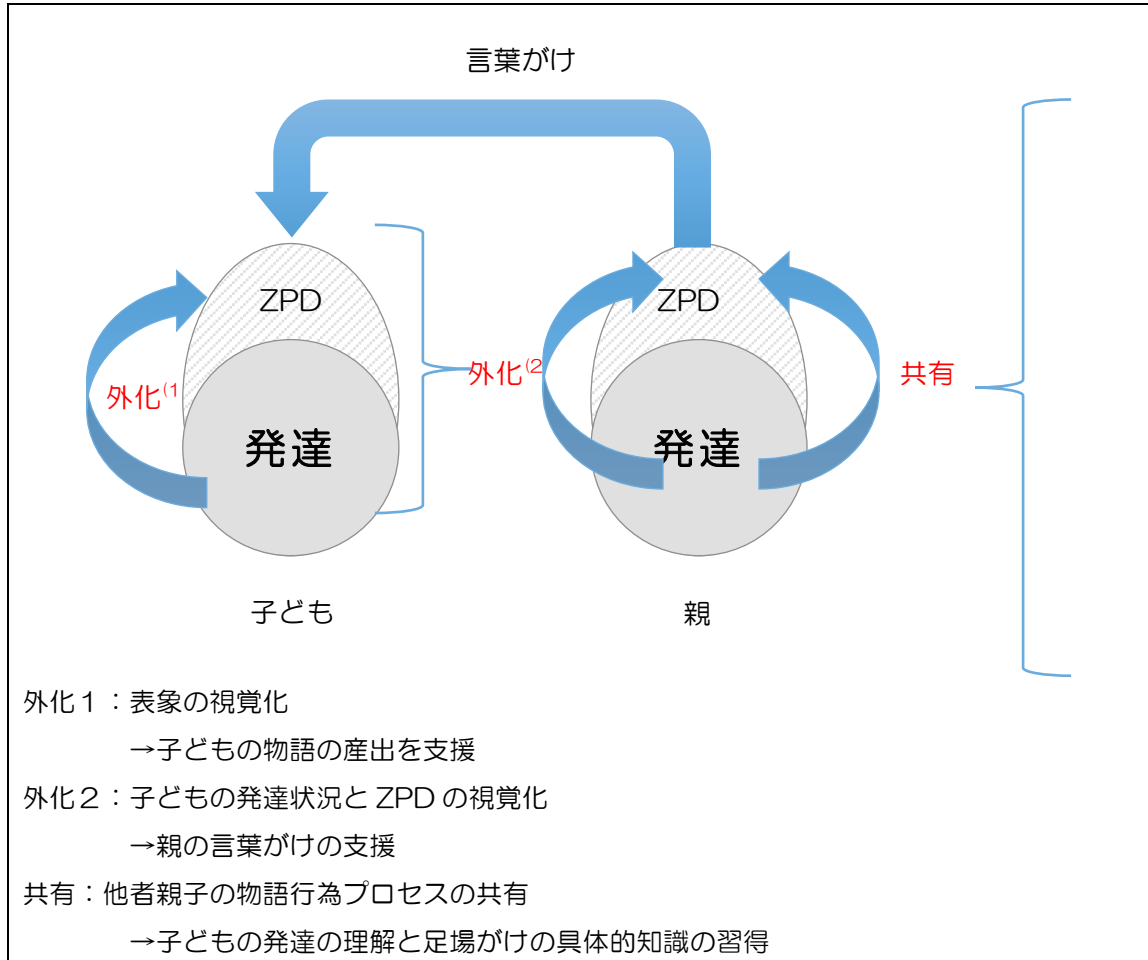
※それらを実現するために、子どもの表象を「視覚化」し、子どもが何を話したいのか、どのように物語を組み立てているのか「見える化」することを実現するテクノロジーが必要になる

◆ 第1章の再整理

- 「1-3-1. 発達研究からみた支援研究の必要性」において、認知機能のことには触れない
→2章へもっていく！
- 「1-3-3. 支援する道具としてテクノロジー利用の必要性」において、子どもにとっても親にとっても必要な「外化」を支援するためのデジタルの必要性を述べる。
 - ◇ 子どもに対する物語産出の「外化」への支援
 - 子どもの物語産出をする際、内に湧いたイメージをストーリーに組み立て表現する部分に生じる困難を、容易に選択することで視覚化することによって支援が可能となる
 - 紙の絵本作成や絵の描写による支援よりも、産出に注力できる支援環境として、テクノロジーが必要
 - ◇ 親に対し、「外化」により ZPD を把握するための支援
 - 子どもが物語産出が視覚的にも「外化」されることにより、子どものつまずきや現状の発達段階を把握することができる
 - ◇ 親に対し、物語産出プロセスの「共有」による支援
 - 子どもの ZPD を把握した親がうまく足場がけが行えるためには、実践的な知識が必要で、物語産出プロセスの他者と共有することで身につけていく

- このような発達の環境を創造するために、テクノロジーが必要

◆ 博論の目的のイメージ図



2) 第2章

2-2 「子ども」に着目した支援方法の検討

- ごっこ遊びの発達過程
- 物語行為の発達過程
- 物語スキーマと幼児の物語スキーマ
- 幼児の挿絵理解
- 物語行為を支える認知機能
- 物語における他者理解

2-3 「親」に着目した支援方法の検討

- 語りの発達における親の言葉がけの役割
- 親の言葉がけと子どもの語りの関係

- 親の性差と子どもの性差

2-4 「道具」のデザインからの検討

- 幼児期におけるテクノロジー利用の留意点
- 物語作成ツール

2-5 導出される支援システム

3) 今後の予定

- ① 二章をしっかりとめる！そのために下記項目をレビューする
 - Technology and Digital Media in the Early Years:
幼児期のテクノロジーによる支援のあり方をしっかり検討
 - 物語アプリ・ツール等、最新の研究レビュー
 - Narrative の最新レビュー
 - Narrative の親子研究の最新レビュー
- ② 3章・4章を執筆

以上